OGGETTI DI CASPER

Gli **OGGETTI** sono sparsi lungo i livelli e regalano a Casper bonus speciali che lo aiutano nel suo viaggio. Per raccogliere un qualsiasi **OGGETTO** basta passarci sopra.

I **CRISTALLI DELL'AMICIZIA** sono sparsi lungo i diversi livelli. Casper deve raccoglierli tutti per accedere allo speciale livello bonus alla fine del gioco.

I **GETTONI ENERGIA** Completi fanno recuperare a Casper tutta l'**ENERGIA**.

I **GETTONI ENERGIA PARZIALI** fanno recuperare a Casper un po' di **ENERGIA**.

I **GETTONI POTERE FANTASMA COMPLETI** fanno recuperare a Casper tutto il **POTERE FANTASMA**.

I **TENTATIVI EXTRA** regalano a Casper un **TENTATIVO** in più.

Gli **OGGETTI PER LE ABILITÀ SPECIALI** rendono Casper in grado di compiere azioni straordinarie. Quando Casper ne raccoglie uno questo viene visualizzato nell'angolo in basso a sinistra dello schermo e non sarà utilizzato finché non verrà attivato con il tasto R1. Casper può tenere nel suo inventario solo un Gettone per le Abilità Speciali alla volta. Quando raccogli un nuovo Gettone per le Abilità Speciali, questo sostituisce quello che si trovava prima nell'inventario.

La **SUPER FORZA** dona a Casper l'abilità di spostare enormi oggetti.

La **FANTAMOLLA** dona a Casper l'abilità di saltare a straordinarie altezze.

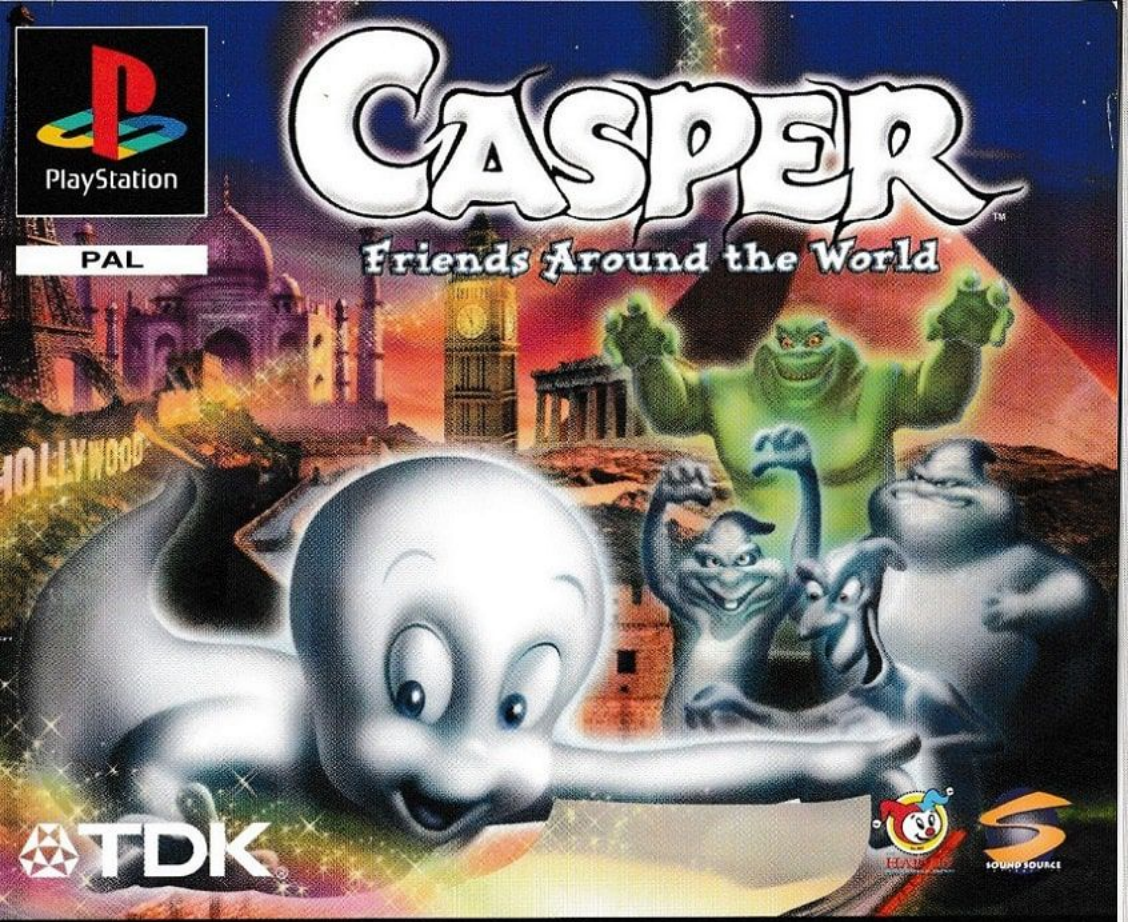
La **SUPER VELOCITÀ** dona a Casper l'abilità di muoversi a velocità incredibile.

GIOCO TROVA-UNA-PAGINA

Nascosto in ogni livello c'è un libro che ti condurrà al **GIOCO TROVA-UNA-PAGINA**. In questo gioco Casper prende la forma di una paletta e si posiziona a fondo schermo. Usa i tasti direzionali ⬅ / ➡ per muovere Casper da un lato all'altro. Casper deve respingere le Sfere Fantasma lanciate dal Trio Fantasma dalla parte alta dello schermo. Usa le sfere e distruggi il gruppo di oggetti. Le Sfere Fantasma rimbalzeranno casualmente nello schermo ed alla fine torneranno da Casper. Se le Sfere superano Casper e raggiungono il fondo dello schermo Casper perderà una parte della sua **ENERGIA**.

Quando avrai distrutto un numero sufficiente di oggetti e sarai riuscito a colpire la Pagina con una Sfera Fantasma questa cadrà verso il basso. Casper dovrà prenderla per completare il mini-gioco. Se Casper manca la Pagina perde anche un **TENTATIVO** e il mini-gioco ricomincia. È essenziale per Casper prendere la Pagina per trovare l'uscita verso il livello successivo.

Nel **GIOCO TROVA-UNA-PAGINA** Casper può raccogliere una grande varietà di oggetti speciali. Questi oggetti possono aumentare o diminuire la velocità, la grandezza e l'Energia di Casper, oppure regalargli un Tentativo extra.



PlayStation®

TDK

www.tdk-mediactive.com

CASPER
Friends Around the World™

HARVEY

SLES-03113

"PlayStation" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5450270001644·EUR·FRE·GER

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© 2000 Harvey Comics, Inc. All rights reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by TDK RECORDING MEDIA EUROPE S.A. Developed by RealTime Associates, Inc.

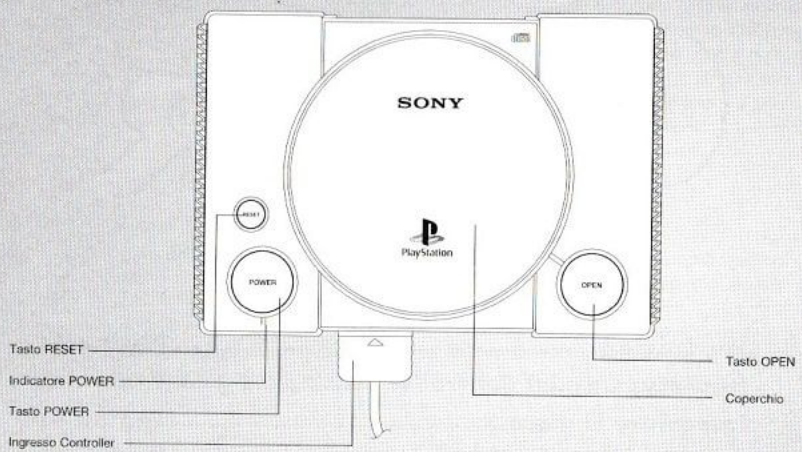
1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03113

INDICE

Per Iniziare ..... Pagina 44
Impostazioni del Controller ..... Pagina 45
Impostare il gioco ..... Pagina 46
Schermata della Mappa ..... Pagina 47
Come Salvare e Caricare una Partita ..... Pagina 48
Mettere in Pausa ..... Pagina 48
La Schermata ..... Pagina 49
Opzioni ..... Pagina 50
Il Viaggio di Casper ..... Pagina 51
Obiettivi ..... Pagina 52
Livelli Boss ..... Pagina 52
Abilità Naturali di Casper ..... Pagina 53
Oggetti di Casper ..... Pagina 54
Gioco Trova-una-Pagina ..... Pagina 55
Realizzazione ..... Pagina 84

PER INIZIARE



IMPOSTAZIONE

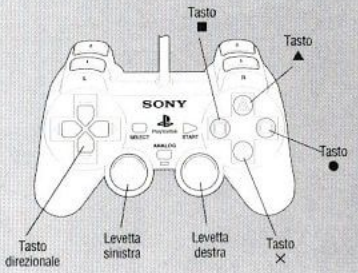
Imposta la console PlayStation® seguendo le istruzioni riportate nel Manuale Istruzioni. Assicurati che la console sia spenta prima di inserire o togliere un CD. Inserisci il CD di *Casper™: In giro per il mondo™* e chiudi il coperchio. Inserici il controller di gioco nel Ingresso Controller 1 e accendi la console. Ti raccomandiamo di non inserire o rimuovere le periferiche quando la console è accesa. Segui le istruzioni a video per cominciare a giocare.

MEMORY CARD (Scheda di Memoria)

Per giocare a *Casper™: In giro per il mondo™*, puoi usare una MEMORY CARD, venduta separatamente, per salvare e riprendere una partita in qualsiasi punto senza perdere i progressi fatti. Non inserire o togliere la MEMORY CARD mentre carichi o salvi una partita perché potrebbero verificarsi dei problemi. Prima di cominciare a giocare, assicurati di avere abbastanza blocchi di memoria liberi nella MEMORY CARD. Assicurati che la tua MEMORY CARD sia ben inserita nell'ingresso MEMORY CARD. Sappi che se ricominci la partita e nella MEMORY CARD non vi è salvata alcuna partita di Casper la partita viene automaticamente salvata creando un nuovo blocco di memoria sulla MEMORY CARD.

IMPOSTAZIONI DEL CONTROLLER

Casper™: In giro per il mondo™ è un gioco per un giocatore e utilizza solamente l'Ingresso Controller 1. Se si vuole è possibile utilizzare un Controller Analogico (DUALSHOCK). *Casper™: In giro per il mondo™* sfrutta le vibrazioni e la levetta sinistra del Controller Analogico (DUALSHOCK).



MUOVERSI IN UNA DIREZIONE: Tasti Direzionali (a seconda della posizione di Casper sullo schermo).

Nota: Se stai usando un Controller Analogico (DUALSHOCK) il gioco può essere giocato utilizzando i tasti direzionali O la levetta sinistra.

SALTARE: Tasto × + tasti direzionali ⬅ / ➡ contemporaneamente per saltare in quella direzione.

SPARARE LE SFERE FANTASMA: Tasto ●

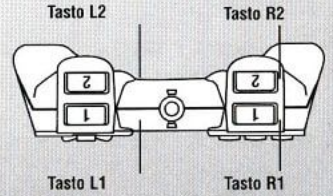
LEVITARE: Tasto ▲ + tasti direzionali ⬅ / ➡ contemporaneamente per levitare in quella direzione.

USARE IL PARACADUTE: Tasto ▲ (mentre si cade) + tasti direzionali ⬅ / ➡ contemporaneamente per paracadutarsi in quella direzione.

ABBASSARSI: Tasto ■

USARE L'ABILITÀ SPECIALE: Tasto R1

PAUSA: Tasto START



MENU

I menu vengono visualizzati in specifici momenti del gioco, come all'inizio, durante la pausa, e quando si salvano o caricano le partite. All'interno dei menu è possibile scegliere tra numerose opzioni. Per navigare all'interno di ognuno di essi utilizza questi comandi:

SU: Tasto direzionale - ⬆

GIÙ: Tasto direzionale - ⬇

SELEZIONA: Tasto ×

TORNA INDIETRO: Tasto ▲

IMPOSTARE IL GIOCO

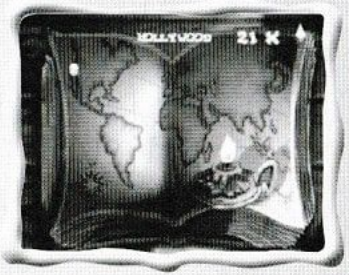
Per prima cosa, inserisci il CD *Casper™: In giro per il mondo™* e chiudi il coperchio. Accendi la console premendo il tasto POWER.

Dopo la sequenza introduttiva, seleziona la tua lingua dal menu di selezione. Quando la partida comincia, apparirà il **MENU PRINCIPALE**. Puoi scegliere se iniziare una **NUOVA PARTITA**, caricare una **PARTITA SALVATA** o accedere al Menu Opzioni.

- Selezionando **NUOVA PARTITA** partirai dalla Schermata della Mappa, all'inizio dell'avventura di Casper.
- Selezionando **CARICA PARTITA** accederai al Menu delle partite salvate, dove potrai caricare una partita precedentemente salvata.
- Selezionando **OPZIONI** accederai al Menu Opzioni, dove potrai vedere e modificare le impostazioni di gioco prima di giocare.

SCHERMATA DELLA MAPPA

La Schermata della Mappa viene visualizzata dopo aver iniziato una **NUOVA PARTITA**, caricato una **PARTITA SALVATA**, e tra i diversi livelli di gioco. La **SCHERMATA DELLA MAPPA** mostra la tua posizione e ti permette di scegliere il livello nel quale entrare.



CONTROLLI NELLA SCHERMATA DELLA MAPPA

Cambia Livello Selezionato:	**Tasti direzionali**
Inizia Livello Selezionato:	**Tasto ×**
Schermata di Salvataggio Partita:	**Tasto START**

Casper inizia la sua avventura a Hollywood, in California, Stati Uniti. Il livello successivo che Casper potrà visitare non sarà visibile sulla mappa fino a che non avrai completato il livello precedente. Il livello selezionato è segnalato sulla mappa con una piccola faccia di Casper. Ogni livello visibile sulla mappa può essere selezionato. Una volta selezionato un livello, sullo schermo compare il numero di cristalli dell'amicizia per quel livello.

COME SALVARE E CARICARE UNA PARTITA

Il **MENU DI SALVATAGGIO PARTITA** ti permette di accedere ed eliminare i dati delle partite salvate su una **MEMORY CARD** (Scheda di Memoria). Puoi entrare nel **MENU DI SALVATAGGIO PARTITA** dal **MENU PRINCIPALE INIZIALE** o dalla **SCHERMATA DELLA MAPPA**. La **MEMORY CARD** (Scheda di Memoria) deve essere inserita correttamente prima di accedere al **MENU DI SALVATAGGIO PARTITA**.

È consigliabile salvare il gioco ogni volta che si arriva alla schermata della mappa. Per salvare una partita nella schermata della mappa metti in pausa il gioco premendo il **TASTO START**. Seleziona "**SALVA LA PARTITA**" e quindi "**OK**". A questo punto potrai selezionare uno dei quattro ingressi per salvare i dati di gioco. Seleziona uno degli ingressi, dove vuoi che venga salvata la partita e conferma il salvataggio o scegli "**OK**" so vuoi che la tua partita sia sovrascritta su una partita già salvata in precedenza.

Per salvare una partita durante il gioco metti in pausa premendo il **TASTO START** e quindi **ESCI.** Sappi che se abbandoni un livello e salvi la partita, quando riprendi la partita da quel livello ricomincerai dall' inizio di quel livello. Tornerai così alla schermata della mappa, da dove puoi proseguire seguendo le istruzioni per il salvataggio spiegate sopra.

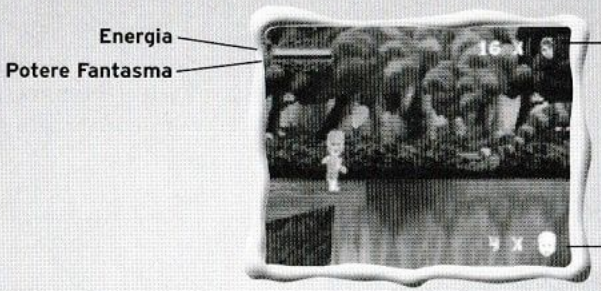
Sappi che se riprendi una partita salvata, premi "**SCEGLI UNA PARTITA DA CARICARE**" dal menu principale e seleziona la partita che vuoi giocare. Il gioco continuera dalla **SCHERMATA DELLA MAPPA**.

METTERE IN PAUSA

Premi il **TASTO START** per mettere in **PAUSA** il gioco in qualsiasi momento. In questo modo entrerai nella schermata del **MENU DI PAUSA**. Usa i **CONTROLLI** standard dei menu per navigare all'interno del Menu Pausa. Ci sono due opzioni tra le quali scegliere:

- **RITORNA AL GIOCO**, per uscire dal **MENU PAUSA** e riprendere la partita.
- **ESCI**, per uscire dalla partita in corso senza salvare e tornare alla **SCHERMATA DELLA MAPPA**. Segui le istruzioni riguardanti il salvataggio del gioco per salvare la partita in corso.

LA SCHERMATA



ENERGIA

Il misuratore in alto, nell'angolo a sinistra dello schermo, indica l'**ENERGIA** di Casper. Casper inizia una nuova partita con l'**ENERGIA** al massimo. Casper perde **ENERGIA** quando viene colpito da un fantasma nemico, cade da grandi altezze, sbatte contro le **BOMBE BUH** o incontra altri pericoli. Per recuperare **ENERGIA** è possibile raccogliere Gettoni Energia, ma fai attenzione, perché se Casper finisce l'energia perde un **TENTATIVO**.

POTERE FANTASMA

Il **POTERE FANTASMA** a disposizione di Casper è indicato nell'angolo in alto a sinistra dello schermo, appena al di sotto dell'indicatore di **ENERGIA**. Casper utilizza il suo Potere Fantasma per eseguire alcune delle sue Abilità Naturali e Speciali, come la Levitazione o l'uso del Paracadute. All'inizio di ogni livello Casper ha il massimo di Potere Fantasma, ma questo diminuisce ogni volta che usa le Abilità. Quando Casper esaurisce il Potere Fantasma non può eseguire più le Mosse Speciali, quindi fai attenzione a conservarne sempre un po'. Quando Casper non utilizza un'Abilità Naturale O Speciale il suo Potere Fantasma aumenta gradualmente.

TENTATIVI

I **TENTATIVI** rimasti a Casper sono indicati in basso, nell'angolo a destra. Casper inizia una nuova partita con 5 **TENTATIVI**. Perde invece un **TENTATIVO** quando l'**ENERGIA** finisce o quando gli succede qualcosa di molto pericoloso. Quando Casper perde un **TENTATIVO** tutto quello che ha raccolto fino a quel momento rimane nel suo inventario. Quando Casper finisce i **TENTATIVI** il gioco termina. A questo punto puoi scegliere se uscire oppure proseguire utilizzando una delle (tre) possibilità di continuare. Se scegli di uscire tornerai al **MENU PRINCIPALE**. Se scegli di **CONTINUARE** Casper partirà dall'inizio del livello in corso con 5 **TENTATIVI**.

LA SCHERMATA (continua)

CRISTALLI DELL'AMICIZIA

Quaranta **CRISTALLI DELL'AMICIZIA** sono sparsi in ognuno dei 10 livelli iniziali. Casper deve raccogliere tutti i 400 **CRISTALLI DELL'AMICIZIA** per accedere allo speciale livello bonus. Il numero di **CRISTALLI DELL'AMICIZIA** raccolti da Casper nel livello in corso è visualizzato nell'angolo in alto a destra dello schermo.

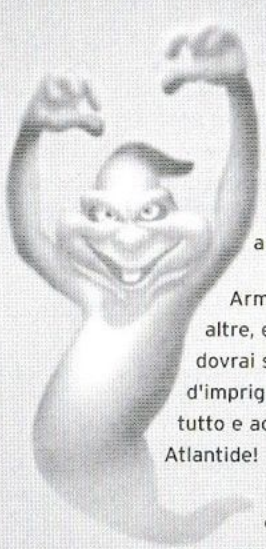
OPZIONI

È possibile entrare nel **MENU OPZIONI** dal **MENU PRINCIPALE** Iniziale. Il **MENU OPZIONI** utilizza i controlli standard dei menu. Oltre a questo i tasti direzionali ⬅ / ➡ servono per modificare alcune opzioni. Ci sono quattro opzioni tra le quali scegliere:

- **DIFFICOLTÀ:** Seleziona un'opzione per modificare il livello di difficoltà dell'avventura e la quantità di aiuto che riceverai. Le opzioni sono **FACILE**, **MEDIA**, e **DIFFICILE**.
- **VOLUME:** Modifica il volume degli effetti sonori e/o della musica di sottofondo
- **VIBRAZIONI:** Scegli se **ATTIVARE** o **DISATTIVARE** le vibrazioni.
- **REALIZZAZIONE:** Selezionala per vedere i ringraziamenti per la realizzazione di *Casper™: In giro per il mondo™.*

Quando hai finito di impostare le opzioni premi il tasto ▲ per uscire dal menu opzioni.

IL VIAGGIO DI CASPER

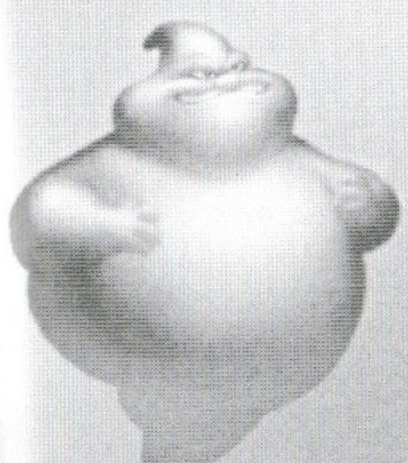


BOO!

Il re dei fantasmi ha lanciato un incantesimo malvagio sugli amici di Casper, spedendoli in differenti luoghi del mondo. Il tuo compito è quello di aiutare Casper a ritrovare i suoi dieci amici e riportarli a casa sani e salvi.

Armato della prima di dieci pagine della mappa, parti alla ricerca delle altre, ed ognuna ti condurrà da un amico. Lungo la tua eroica avventura dovrai sconfiggere tre mostri malvagi per trovare i pezzi del dispositivo d'imprigionamento che ha spedito così lontano gli amici di Casper. Raccogli tutto e accederai ad uno speciale livello bonus nella città perduta di Atlantide!

Fai attenzione, perché il tuo viaggio sarà lungo ed incontrerai cose che bloccheranno il tuo cammino, come zii antipatici, turisti appiccicosi, bombe buh, e lo stesso re dei fantasmi, Kibosh!



OBIETTIVI

Quando Casper prosegue lungo i livelli, ci sono differenti obiettivi da completare:

- **CASPER DEVE EVITARE I PERICOLI.** In ogni livello ci sono grossi pericoli che possono far perdere un Tentativo a Casper. Ci sono fantasmi nemici, che Casper deve far dissolvere, e **BOMBE BUH** sparse lungo ogni livello. Stai lontano da loro e usa le Sfere Fantasma di Casper per farle esplodere senza subire danni.
- **CASPER DEVE RACCOGLIERE LA PAGINA.** In ogni livello c'è un libro nascosto che ti condurrà ad un **GIOCO TROVA-UNA-PAGINA.** Casper deve completare il gioco per raccogliere la pagina che lo aiuterà a trovare la tappa successiva del suo viaggio. Quando il livello è impostato su Facile, Casper deve solamente trovare l'amico per accedere al gioco Trova-una-Pagina.
- **CASPER DEVE TROVARE UN SUO AMICO**, nascosto in ogni livello. Se Casper trova la **PAGINA** e l'**AMICO** potrà uscire dal livello.
- **CASPER PUÒ RACCOGLIERE I CRISTALLI DELL'AMICIZIA.** In ogni livello ci sono quaranta **CRISTALLI DELL'AMICIZIA.** Se Casper raccoglie tutti i **CRISTALLI DELL'AMICIZIA** dell'intero gioco prima di trovare l'ultimo amico, può accedere al Livello Bonus speciale alla fine del viaggio.
- **CASPER DEVE TROVARE I 3 PEZZI PERDUTI DEL DISPOSITIVO D'IMPRIGIONAMENTO DI KIBOSH.** Se riesce ad ottenerli tutti e tre, sconfiggendo il Trio Fantasma™, i suoi 10 amici torneranno a casa sani e salvi.

LIVELLI BOSS

Ci sono quattro **LIVELLI BOSS** che Casper dovrà affrontare lungo il suo viaggio. I Livelli boss sono molto corti, ma molto difficili. Nei primi 3 **LIVELLI BOSS** Casper affronta un componente del Trio Fantasma™. Se Casper sconfigge un fantasma nel Livello Boss, viene ricompensato con un pezzo vitale del **DISPOSITIVO D'IMPRIGIONAMENTO**, necessario per liberare i suoi amici. Raccolti tutti i pezzi del Dispositivo Casper accederà allo **SPECIALE LIVELLO BONUS**, dove affronterà il Re dei Fantasmi, Kibosh!

ABILITÀ NATURALI DI CASPER

SFERE FANTASMA

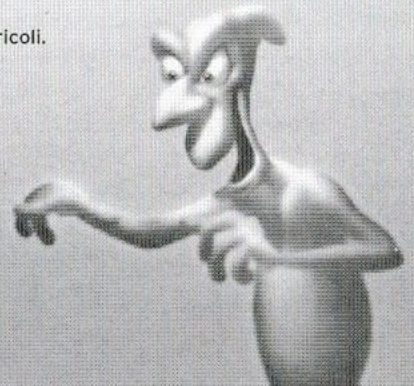
Le Sfere Fantasma sono oggetti che Casper può sparare nella direzione verso cui è voltato. Le **SFERE FANTASMA** servono per dissolvere i fantasmi nemici e per far esplodere senza danni le **BOMBE BUH.**

LEVITAZIONE

Casper può **LEVITARE** sul terreno per passare oltre le zone pericolose. La **LEVITAZIONE** consuma il **POTERE FANTASMA** di Casper, quindi usala solo se necessario. Se il **POTERE FANTASMA** si esaurisce mentre si sta levitando, Casper cadrà a terra e perderà parte della sua energia.

PARACADUTE

Quando Casper sta precipitando può trasformarsi in un **PARACADUTE.** Il vantaggio di trasformarsi in un **PARACADUTE** è che Casper può planare per lunghe distanze e può attutire le cadute per evitare di perdere Energia. Quando Casper si paracaduta può trarre vantaggio dalle correnti d'aria per volare più in alto e più lontano. Paracadutarsi consuma però il **POTERE FANTASMA**, quindi usa questa abilità solo quando è necessario. Se il **POTERE FANTASMA** si esaurisce mentre ci si sta paracadutando Casper cadrà a terra e perderà parte della sua energia.

ABBASSARSI

Casper può **ABBASSARSI** per evitare certi tipi di pericoli.